

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA MUATAN
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN BILANGAN BULAT
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 ADIKARSO
TAHUN AJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

Oleh:

**LULU FARIHATI
K7113130**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lulu Farihati
NIM : K7113130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA MUATAN DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 ADIKARSO TAHUN AJARAN 2016/ 2017”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2017

Yang membuat pernyataan



Lulu Farihati

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
DENGAN MEDIA MUATAN
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN BILANGAN BULAT
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 ADIKARSO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

LULU FARIHATI

K7113130

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2017**

PERSETUJUAN

Nama : Lulu Farihati
NIM : K7113130
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)*
dengan Media Muatan dalam Peningkatan
Pembelajaran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas IV SD
Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Drs. Imam Suyanto, M.Pd.
NIP. 19530623 198303 1 001

Pembimbing II,



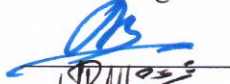



Drs. Triyono, M.Pd.
NIP 19551211 198403 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Lulu Farihati
NIM : K7113130
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)*
dengan Media Muatan dalam Peningkatan
Pembelajaran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas IV SD
Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Rabu, 7 Juni 2017 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Peguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dr. Suhartono, M.Pd.		<u>13-06-2017</u>
Sekretaris : Dra. Tri Saptuti S., M.Pd.		<u>13-06-2017</u>
Anggota I : Drs. Imam Suyanto, M.Pd.		<u>12-06-2017</u>
Anggota II : Drs. Triyono, M.Pd.		<u>13-06-2017</u>

Skripsi ini disahkan oleh Kepala Program Studi PGSD Kebumen FKIP UNS pada

Hari : Selasa

Tanggal : 13 Juni 2017

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kepala Program Studi

Universitas Sebelas Maret

PGSD Kebumen FKIP UNS



Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
NIP. 196101241987021001



Dr. Suhartono, M.Pd.
NIP. 196205201988031003

ABSTRAK

Lulu Farihati. **PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA MUATAN DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 ADIKARSO TAHUN AJARAN 2016/2017**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juni 2017.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan; (2) meningkatkan pembelajaran bilangan bulat melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan dalam peningkatan pembelajaran bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso yang berjumlah 31 siswa. Sumber data penelitian ini yaitu siswa dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (observasi dan wawancara). Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis deskriptif terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan, yaitu: (a) penyajian materi dengan mendemonstrasikan proses menggunakan media muatan, (b) belajar dalam kelompok dengan berlatih mandiri dan menjawab pertanyaan menggunakan media muatan, (c) pelaksanaan *game* turnamen, (d) penghargaan kelompok, dan (e) menyimpulkan materi yang didapat siswa dari media muatan; (2) penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan dapat meningkatkan pembelajaran bilangan bulat, terbukti adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 75,80%. Pada siklus II, meningkat menjadi 82,26% kemudian pada siklus III, juga meningkat menjadi 91,94%; (3) kendala dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan, yaitu siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan materi oleh guru, ada siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi sehingga pekerjaan kelompok tidak selesai tepat waktu, dan siswa kurang tertib saat kegiatan turnamen berlangsung. Solusi dari kendala tersebut yaitu memfokuskan perhatian siswa pada penjelasan materi oleh guru, membimbing siswa saat diskusi dan memperhatikan alokasi waktu, dan guru memantau jalannya turnamen secara menyeluruh.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan dapat meningkatkan pembelajaran bilangan bulat.

Kata kunci: bilangan bulat, media muatan, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

Lulu Farihati. *THE USE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL (TGT) USING CARGO MEDIA IN IMPROVING THE LEARNING OF INTEGERS FOR THE FOURTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 1 ADIKARSO IN THE ACADEMIC YEAR OF 2016/2017.* Thesis, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University of Surakarta, June 2017.

The objectives of this research are: (1)) to describe the steps on the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media; (2) to improve the learning of integers through the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media; (3) to describe problems and solutions on the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media in improving the learning of integers for the fourth grade students of SD Negeri 1 Adikarso in the academic year of 2016/2017.

This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Each cycle consisted two meetings; it contains planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were 31 fourth grade students of SD Negeri 1 Adikarso. Sources of data were derived from students, teacher, and observer. Techniques of collecting data were learning outcomes test, observation, interview, and documentation. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. Data were analyzed using statistic descriptive quantitative and qualitative descriptive analysis consisting of data reduction, data display, and drawing conclusion or verification.

The results of this research show that: (1) the steps on the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media, namely: (a) presenting material by demonstrating the process of using cargo media, (b) learning in group with self-training and answering question using cargo media, (c) conducting game tournament, (d) awarding team, and (e) drawing conclusion obtained from student using cargo media; (2) the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media can improve the learning of integers for the fourth grade students of SD Negeri 1 Adikarso in the academic year of 2016/2017. It was proven by the increase of learning outcomes in the first cycle 75,80%, in the second cycle 82,26% and in the third cycle 91,94%; (3) the problems encountered in the learning, namely: (a) students did not focus on teacher's explanation, (b) there is inactive student that make the group cannot finish in the deadline, and (c) students were not discipline during lesson. Solutions for these problems are: focusing students' attention on teacher's explanation, guiding students during discussion to pay attention on the time limitation, and teacher pay attention on the tournament thoroughly.

The conclusion of this research is the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media can improve the learning of integers for the fourth grade students of SD Negeri 1 Adikarso in the academic year of 2016/2017.

Keywords: *Integers, Cargo media, Teams Games Tournament*

MOTTO

Hidup ini bagai skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati.
Tetapi akan selalu berakhir indah bagi mereka yang pantang menyerah

Selalu ada harapan, bagi mereka yang sering berdoa
Selalu ada jalan, bagi mereka yang sering berusaha

Kesuksesan adalah kemampuan untuk beranjak dari suatu kegagalan ke kegagalan
yang lain tanpa kehilangan keinginan untuk berhasil

Man Jadda Wajada
Siapa bersungguh-sungguh pasti berhasil
Man Shabara Zhafira
Siapa yang bersabar pasti beruntung
Man Sara Ala Darbiwashala
Siapa menapaki jalan-Nya akan sampai ke tujuan

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin atas terselesaikannya skripsi ini.
Kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang kusayangi:

Ibuku tercinta

Yang telah sabar memberikan semangat, do'a, kasih sayang, dan motivasi untukku.

Kakakku tercinta, Mbak Hesti, Mas Dwi dan Mas Yudi

Yang selalu memberikan perhatian dan dukungan untuk menjadi lebih baik.

Adik-adik kesayanganku, Minan, Ade, Nita, Nola, dan Noli

Yang telah memberikan semangat dan dukungan

Dosen Pembimbing, Bapak Drs. Imam Suyanto, M.Pd. dan Bapak Drs. Triyono, M.Pd.

Terima kasih telah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai target yang diharapkan.

Bapak dan Ibu Dosen PGSD FKIP UNS Kampus VI Kebumen

Terima kasih atas ilmu-ilmu yang bermanfaat.

Sahabat-sahabatku, Farida, Imam, Pradita, Mumfarida, dan Daryati

Yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan menjadi penyemangatku

Teman-temanku kelas A dan B PGSD FKIP UNS Kampus VI Kebumen Angkatan 2013

Telah memberikan bantuan dan dukungan, semoga kita semua sukses

Keluarga besar SD Negeri 1 Adikarso

Terima kasih telah bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang tanpa batas dan jeda, sehingga dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA MUATAN DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 ADIKARSO TAHUN AJARAN 2016/2017.”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

- 1 Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- 2 Dr. Suhartono, M.Pd., Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus VI Kebumen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- 3 Drs. Imam Suyanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
- 4 Drs. Triyono, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
- 5 Apriyani, S.Pd SD, selaku kepala SD Negeri 1 Adikarso, yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.
- 6 Susanti, S.Pd SD, selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Adikarso yang telah membantu peneliti dalam penelitian kolaborasi Penelitian Tindakan Kelas.
- 7 Siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

- 8 Ibu, kakak, adik, dan sahabat yang memberikan do'a, bantuan dan motivasi untuk penyusunan skripsi ini.
- 9 Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Surakarta, Juni 2017

Peneliti,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
1. Pembelajaran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas IV SD	6
2. Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan ..	14
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Pendekatan Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Data dan Sumber Data	30

E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Uji Validitas Data	38
G. Teknik Analisis Data.....	38
H. Indikator Kinerja Penelitian	40
I. Prosedur Penelitian	40
BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Data Pratindakan	47
2. Hasil Tindakan Siklus I	48
3. Hasil Tindakan Siklus II.....	70
4. Hasil Tindakan Siklus III	89
5. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus	106
B. Pembahasan.....	111
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	115
B. Implikasi	116
C. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Observasi Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan terhadap Guru dan Siswa	34
3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan terhadap Guru dan Siswa.....	35
3.3 Kisi-kisi Peningkatan Pembelajaran Bilangan Bulat Siklus I-III.....	37
3.4 Indikator Kinerja Penelitian	40
4.1. Distribusi Frekuensi Hasil Ulangan Harian Bilangan Bulat	48
4.2. Hasil Observasi terhadap Guru dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus I Pertemuan 1	51
4.3. Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus I Pertemuan 1	53
4.4. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Tertulis Pembelajaran Bilangan Bulat Siklus I Pertemuan 1	55
4.5. Hasil Observasi terhadap Guru dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus I Pertemuan 2.....	61
4.6. Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus I Pertemuan 2.....	62
4.7. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Tertulis Pembelajaran Bilangan Bulat Siklus 1 Pertemuan 2.....	65
4.8. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan 2.....	67
4.9. Perbandingan Hasil Pembelajaran Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan 2	68
4.10. Kendala dan Solusi Siklus I	69
4.11. Hasil Observasi terhadap Guru dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus II Pertemuan 1	72
4.12. Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus II Pertemuan 1	74

4.13. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Tertulis Pembelajaran Bilangan Bulat Siklus II Pertemuan 1.....	76
4.14. Hasil Observasi terhadap Guru dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus II Pertemuan 2	80
4.15. Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus II Pertemuan 2	82
4.16. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Tertulis Pembelajaran Bilangan Bulat Siklus II Pertemuan 2.....	84
4.17. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 1 dan 2	86
4.18. Perbandingan Hasil Pembelajaran Siswa Siklus II Pertemuan 1 dan 2 .	87
4.19. Kendala dan Solusi Siklus II	88
4.20. Hasil Observasi terhadap Guru dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus III Pertemuan 1.....	91
4.21. Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus III Pertemuan 1.....	93
4.22. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Tertulis Pembelajaran Bilangan Bulat Siklus III Pertemuan 1	95
4.23. Hasil Observasi terhadap Guru dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus III Pertemuan 2.....	99
4.24. Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Siklus III Pertemuan 2.....	100
4.25. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Tertulis Pembelajaran Bilangan Bulat Siklus III Pertemuan 2	102
4.26. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa Siklus III Pertemuan 1 dan 2	104
4.27. Perbandingan Hasil Pembelajaran Siswa Siklus III Pertemuan 1 dan 2	105
4.28. Kendala dan Solusi Siklus III.....	106

4.29. Perbandingan Observasi Terhadap Guru dan Siswa dalam Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan pada Siklus I-III	107
4.30. Perbandingan Nilai Hasil Evaluasi Siswa Antarsiklus	108
4.31. Kendala dan Solusi Pembelajaran Antarsiklus	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Contoh Media Muatan.....	20
2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	27
3.2 Alur Penelitian Tindakan Kelas (modifikasi Arikunto dkk.).....	41
4.1. Diagram Perbandingan Hasil Observasi Penerapan <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan Antarsiklus	108
4.2. Perbandingan Persentase Hasil Pembelajaran Antarsiklus	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika tentang Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Adikarso.....	123
2. Silabus Pembelajaran	124
3. Skenario Pembelajaran Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan.....	126
4. Lembar Observasi Guru Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan	128
5. Deskriptor Penilaian Observasi terhadap Guru Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan	130
6. Lembar Observasi Siswa Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan	133
7. Deskriptor Penilaian Observasi terhadap Siswa Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan	135
8. Pedoman Wawancara Guru Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan.....	138
9. Pedoman Wawancara Siswa Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media Muatan.....	140
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	142
11. Daftar Hadir Siswa Kelas IV SD pada Siklus I	157
12. Contoh Lembar Kerja Siswa pada Siklus I	158
13. Contoh Evaluasi Siklus I	159
14. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	160
15. Contoh Hasil Pengamatan terhadap Guru pada Siklus I	161
16. Rekapitulasi Hasil Pengamatan terhadap Guru pada Siklus I	162
17. Contoh Hasil Pengamatan terhadap Siswa pada Siklus I	163

18. Rekapitulasi Hasil Pengamatan terhadap Siswa pada Siklus I	164
19. Contoh Hasil Wawancara terhadap Guru pada Siklus I	165
20. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru pada Siklus I	166
21. Contoh Hasil Wawancara terhadap Siswa pada Siklus I	167
22. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Siswa pada Siklus I	168
23. Dokumentasi Siklus I	169
24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	170
25. Daftar Hadir Siswa Kelas IV SD pada Siklus II	187
26. Contoh Lembar Kerja Siswa pada Siklus II	188
27. Contoh Evaluasi Siklus II	189
28. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	190
29. Contoh Hasil Pengamatan terhadap Guru pada Siklus II	191
30. Rekapitulasi Hasil Pengamatan terhadap Guru pada Siklus II	192
31. Contoh Hasil Pengamatan terhadap Siswa pada Siklus II	193
32. Rekapitulasi Hasil Pengamatan terhadap Siswa pada Siklus II	194
33. Contoh Hasil Wawancara terhadap Guru pada Siklus II	195
34. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru pada Siklus II	196
35. Contoh Hasil Wawancara terhadap Siswa pada Siklus II	197
36. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Siswa pada Siklus II	198
37. Dokumentasi Siklus II	199
38. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III	200
39. Daftar Hadir Siswa Kelas IV SD pada Siklus III	216
40. Contoh Lembar Kerja Siswa pada Siklus III	217

41. Contoh Evaluasi Siswa pada Siklus III	218
42. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus III	219
43. Contoh Hasil Pengamatan terhadap Guru pada Siklus III	220
44. Rekapitulasi Hasil Pengamatan terhadap Guru pada Siklus III	221
45. Contoh Hasil Pengamatan terhadap Siswa pada Siklus III	222
46. Rekapitulasi Hasil Pengamatan terhadap Siswa pada Siklus III	223
47. Contoh Hasil Wawancara terhadap Guru pada Siklus III	224
48. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru pada Siklus III	225
49. Contoh Hasil Wawancara terhadap Siswa pada Siklus III	226
50. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Siswa pada Siklus III	227
51. Dokumentasi Siklus III	228
52. Surat Permohonan Izin Menyusun Skripsi	229
53. Surat Keputusan Dekan	230
54. Surat Permohonan Izin Penelitian	231
55. Surat Balasan Izin Penelitian	234
56. Surat Kerja Sama Guru	235
57. Surat Kerja Sama Observer	236
58. Surat Keterangan Penelitian	237